

# 한국마작연맹경기규칙

---

## 한국마작연맹

**www.kml.or.kr**

**2020-02-26**



### 한글판

제작: 한국마작연맹

감수: 아사미 료, 카지모토 타쿠노리

이 저작물은 크리에이티브 커먼즈의 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국 라이센스에 따라 이용하실 수 있습니다. 이용허락조건을 보려면, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/>을 클릭하시거나, 크리에이티브 커먼즈 코리아에 문의하세요.

## 목차

<b>1 한국마작연맹 소개</b> .....	5
1.1 한국마작의 역사 .....	5
1.2 한국마작연맹은? .....	5
1.3 한국마작연맹이 하는 일 .....	5
<b>2 대국 규칙</b> .....	6
2.1 적용 규칙 .....	6
2.1.1 기본 적용 규칙 .....	6
2.1.2 대회의 성격에 따른 선택 가능 규칙 .....	6
2.2 진행 .....	6
2.2.1 패의 구성 .....	6
2.2.2 자리 및 친 정하기 .....	6
2.2.3 패산 쌓기 .....	7
2.2.4 배패 .....	7
2.2.5 도라 .....	7
2.2.6 국의 진행 .....	7
2.3 대국중의 상황 .....	7
2.3.1 뻥(퐁, 폰, 평) .....	7
2.3.2 깡(캉, 공) .....	8
2.3.3 치(찌) .....	8
2.3.4 뻥, 깡, 치, 론의 우선권 .....	8
2.3.5 뻥, 깡, 치의 제한 .....	8
2.3.6 공탁점의 처리 .....	9

<b>2.4 리치</b>	9
<b>2.5 화료</b>	9
2.5.1 론 화료(槩和/론 오름, 론아가리, 론 호-라)	9
2.5.2 쓰모 화료(自摸和/쓰모 오름, 쓰모아가리, 쓰모 호-라)	9
2.5.3 후리텐(振聽/진청)	9
2.5.4 책임지불(包/파오)	10
2.5.5 여러명이 론을 선언하는 경우	10
<b>2.6 연장</b>	10
<b>2.7 유국</b>	10
2.7.1 유국의 종류	10
2.7.2 친이 넘어가는 경우	10
2.7.3 형식 텐파이	11
2.7.4 노텐 벌금	11
<b>2.8 점수</b>	11
2.8.1 점수의 확인	11
2.8.2 승점의 계산	11
<b>2.9 동점자 처리</b>	12
<b>3 벌칙</b>	12
<b>3.1 벌칙의 적용</b>	12
<b>3.2 벌점</b>	12
3.2.1 벌점	12
3.2.2 벌점 상황의 처리	12
3.2.3 벌점 상황	12
<b>3.3 오름 불가</b>	12
3.3.1 오름 불가(和了放棄/화료방기, 아가리호우키)	12

3.3.2 오름 불가 상황의 처리 .....	12
3.3.3 오름 불가 상황 .....	13
<b>3.4 촌보 .....</b>	<b>13</b>
3.4.1 촌보(沖和/충화) .....	13
3.4.2 촌보 상황의 처리 .....	13
3.4.3 촌보 상황 .....	13
<b>3.5 실격 .....</b>	<b>13</b>
<b>4 적용 역 .....</b>	<b>14</b>
4.1 1판역 .....	14
4.2 노두패 관련 역 .....	14
4.3 커쯔 관련 역 .....	14
4.4 순쯔 관련 역 .....	15
4.5 치또이 .....	15
4.6 색 관련 역 .....	15
4.7 자패 관련 역 .....	15
4.8 리치 관련 역 .....	15
4.9 깡 관련 역 .....	15
4.10 특수 역 .....	15
4.11 역만 .....	15

# 1 한국마작연맹 소개

## 1.1 한국마작의 역사

중국과 교류가 있던 조선시대 초기 무렵(1400년대에서 1600년대 사이로 추정)에 중국을 통해 전래 된 적이 있는 것으로 보이지만 그에 대한 상세한 자료는 찾기가 어렵습니다. 본격적으로 마작이 한국에 알려진 것은 조선시대 말기(1900년대 즈음)에 일본을 통해서 전해진 것으로 보입니다. 조선 말에 한국에서 주로 하던 마작은 일본에서 전해진 마작을 기본으로 빠른 진행을 위해 삭수패를 빼고 매우 간결화 된 형태입니다. 당시에 마작은 돈을 걸고 도박으로 많이들 즐겼기 때문에 그 인상이 현재까지 남아 한국에서는 마작은 도박이라는 안 좋은 인식이 매우 강합니다.

## 1.2 한국마작연맹은?

한국마작연맹은 한국 내의 마작 모임들의 교류를 위해 만들어졌습니다. 국내에서는 마작 모임간의 교류와 함께, 새로운 마작 모임을 지원하고 있습니다. 또한 2009년부터는 세계적으로 전혀 알려지지 않은 한국의 마작 상황을 세계에 알리고, 교류를 증진하기 위해 세계의 마작인들과 소통하면서 국제적인 교류도 확대하고 있습니다.

## 1.3 한국마작연맹이 하는 일

한국의 마작은 대중화를 이루지 못하고, 국제적으로 전혀 알려져 있지 않은 현황입니다. 이에 한국마작연맹은 한국에서는 마작의 건전한 스포츠화와 대중화를 위해 노력하고 있으며, 국제적으로는 한국의 마작을 세계에 알리고 있습니다. 구체적으로는 다음과 같습니다.

1. 마작의 보급을 위해 기준이 되는 룰 보급 및 기록 시스템 지원
2. 국내외 마작 뉴스 전달
3. 국내 마작모임들 간의 교류 증진
4. 국제대회 개최 및 출전

## 2 대국 규칙

### 2.1 적용 규칙

대국은 기본적으로 기본 적용 규칙의 채용을 기본으로 하되, 신속한 진행과 대국의 성격에 따라 다소 변경 될 수 있다.

#### 2.1.1 기본 적용 규칙

- 반장 (동남전)
- 연장 및 연장 보너스 있음
- 울기단요 있음
- 역만 조합 인정
- 책임지불 있음
- 들통 없음
- 선오름
- 깡도라, 뒷도라
- 형식 텐파이
- 동점자 처리 친 순서 방식
- 적패 사용 안 함
- 도중유국 없음

#### 2.1.2 대회의 성격에 따른 선택 가능 규칙

- 화료연장 여부
- 시간제한 여부

## 2.2 진행

### 2.2.1 패의 구성

- 바람패: 동, 남, 서, 북의 4종의 바람패
- 삼원패: 백, 발, 중 3종의 삼원패
- 수패: 1~9까지의 삭수패, 만수패, 통수패로 구성

### 2.2.2 자리 및 친 정하기

- ① 동, 남, 서, 북의 패를 섞은 후에 하나씩 골라 순서대로 자리에 앉는다.
- ② 동 자리에 앉은 사람이 주사위를 굴린다.
- ③ 주사위 위치에 해당하는 사람이 주사위를 굴려 해당하는 자리가 친의 자리가 된다.

### 2.2.3 패산 쌓기

- 일반 테이블: 패산은 바닥에 놓인 패를 충분히 섞은 후에 자신의 앞에 17개씩 두 줄로 쌓는다.
- 전동 테이블: 전동테이블을 사용할 경우 버튼을 누르고 패를 전부 집어 넣은 후에 다시 버튼을 누르면 자동으로 쌓아진 패산이 올라온다. 주의할 점은 손패의 커쯔를 그대로 넣을 경우, 패가 안 섞이고 나오는 경우가 있으므로, 기계에 집어 넣을 때 섞어서 넣어주는 것이 좋다.

### 2.2.4 배패

친(선)이 주사위를 굴려서 나온 배패를 할 패산과 왕패를 결정한 후에 13개의 패를 받는다. 단 친은 처음 쓰모할 패까지 포함하여 14개를 받는다.

### 2.2.5 도라

도라는 패산 앞에 앉은 사람 기준으로 왕패의 왼쪽에서 3번째 패를 뒤집어 표시한다. 도라 표시패의 순서상 다음 패가 도라패이다. 실수로 왕패 중에서 다른 패를 뒤집었을 경우는 다시 뒤집고, 정규 위치의 표시패를 다시 뒤집는다.

### 2.2.6 국의 진행

- ① 친이 첫 번째 패를 버림으로써 국이 시작된다. 그 다음부터는 패를 가져오고, 버리는 과정을 반복한다.
- ② 패를 버리기 전에 패산으로 손을 가져 가서는 안 되며, 뻥이나 깡이 없는 것을 확인한 후에 쓰모하기를 권장한다.
- ③ 타패는 타패하는 곳(바닥)에 패가 닿은 시점으로 규정한다. 패가 바닥에 닿으면 다시 손패로 가져갈 수 없으며, 쓰모화, 깡 등의 행위를 할 수 없다.

## 2.3 대국중의 상황

### 2.3.1 뻥(퐁, 폰, 평)

같은 패를 두 개 가지고 있을 때 누군가 그 패를 버리면 뻥이라고 말하고 그 패를 가져올 수 있다. 뻙을 하는 순서는 아래와 같다.

- ① 뻙을 할 수 있는 패를 확인한 후 뻙이라고 발성한다.
- ② 손패의 같은 패 두 개를 공개한다.
- ③ 버림패를 더해 오른쪽 하단에 공개한다.
- ④ 손패에서 패를 버린다.

### 2.3.2 깡(캉, 공)

같은 패를 4개 가지고 있거나 뻥한 패를 쪼모하거나 안커를 가지고 있는데 누군가 같은 패 하나를 버릴 경우 깡을 할 수 있다. 다만, 뻥이나 치를 한 다음에 바로 깡을 하는 것은 제한하며, 깡 이후에 다시 깡을 하는 것은 허용한다. 리치시에는 패의 형태가 변하는 깡은 할 수 없다.

#### 2.3.2.1 암깡

- ① 깡이라고 외치며 같은 패 4개를 열어 상대방에게 보여준다.
- ② 양쪽 끝패를 뒤집어 암깡 표시를 하고 오른쪽 하단에 둔다.
- ③ 깡도라 표시패를 뒤집는다.
- ④ 영상패를 가져온다.
- ⑤ 손패에서 패를 버린다.

#### 2.3.2.2 명깡

- ① 깡이라고 외치며 깡패를 보여준다.
- ② 오른쪽 하단에 명깡 표시를 한다.
- ③ 깡도라 표시패를 뒤집는다.
- ④ 영상패를 가져 온다.
- ⑤ 손패에서 패를 버린다.

### 2.3.3 치(찌)

상가의 버림패를 가져와 순쯔를 만들 수 있을 때, 상가가 그 패를 버리면 치라고 말하고 가져올 수 있다. 치를 하는 순서는 아래와 같다.

- ① 상가의 버림패에 대해 뻥, 깡, 론이 없는 것을 확인하고 치라고 말한다
- ② 버림패와 함께 순쯔를 만들 수 있는 손패 두 개를 공개한다.
- ③ 버림패를 더해 순쯔를 만들어 오른쪽 하단에 공개한다.
- ④ 손패에서 패를 하나 버린다.

### 2.3.4 뻥, 깡, 치, 론의 우선권

- ① 타패 직후 동시 발성은 치 보다는 뻙과 깡이 우선권을 가지나 그 이후는 발성 우선으로 한다. 다만 론은 항상 우선권을 가진다.
- ② 두 명 이상이 론 발성을 했을 경우 동시 발성이 아닌 경우는 후에 나온 발성의 화료는 무효로 한다.

### 2.3.5 뻙, 깡, 치의 제한

- ① 국의 마지막에 버린 패는 뻙, 깡, 치를 할 수 없다.
- ② 이미 완성되어 있는 몸통을 이용하여 치나 뻙으로 패를 받은 다음 바로 그 패를 구성했던 패를 버릴 수 없다. (오름불가)
  - 스지 울어바꿈: 7,8만을 가지고 6만을 받아서 치를 한 경우 9만을 버릴 수

없다.

- 현물 울어바꿈: 6만으로 뺑을 받을 경우 6만을 버릴 수 없다.

### 2.3.6 공탁점의 처리

- ① 공탁점 발생 이후에 첫 화료자가 공탁점을 가져간다.
- ② 대국이 끝난 후에 공탁점은 1등에게 귀속된다.

## 2.4 리치

- ① 문전상태에서 선언이 가능하다.
- ② 리치라고 말한 후에 공탁금 천점을 자기 버림패 앞에 두고, 버림패를 뉘여 놓는다.
- ③ 후리텐일 경우에도 리치는 가능하다.
- ④ 노텐 상황에서도 리치가 가능하다. 그러나 유국될 경우 촌보다.
- ⑤ 리치 공탁금은 유국될 경우에 다음에 화료한 사람이 가져가게 되며, 경기가 종료 한 경우, 공탁금은 1등이 가져간다.
- ⑥ 리치시에 쪼모한 패로 암깡이 가능하다. 단, 패의 구성 형태가 변하지 않아야 한다.
- ⑦ 리치 선언 후에 촌보가 될 경우 공탁금은 반환 된다.

## 2.5 화료

### 2.5.1 론 화료(榮和/론 오름, 론아가리, 론 호-라)

- ① 텐파이 상태에서 상대방이 완성패를 버렸을 때 “론”을 외치면서 오를 수 있다. 론으로 오른 경우는 완성패를 버린 사람이 모든 점수를 지급한다.

### 2.5.2 쪼모 화료(自摸和/쪼모 오름, 쪼모아가리, 쪼모 호-라)

- ① 텐파이 상태에서 쪼모한 패로 완성이 된 경우 “쪼모”를 외치면서 오를 수 있다.
- ② 쪼모한 패를 손패에 끼운 다음에 공개한 경우(오른 패를 상대방이 알 수 없을 경우)에는 대기형태에 따라 성립하는 역과 부수 계산은 모두 인정되지 않는다.

### 2.5.3 후리텐(振聽/진청)

- ① 일반적인 후리텐: 자신의 버림패에 오를 수 있는 패가 있는 경우 론 오름을 할 수 없다.
- ② 일시적인 후리텐: 다른 사람의 버림패로 오를 수 있었는데 오르지 않은 경우, 자신의 다음 순서까지 론 오름을 할 수 없다.
- ③ 리치시의 후리텐: 리치 후 오를 수 있는 패로 오르지 않은 경우 론 오름을 할 수 없다.

#### 2.5.4 책임지불(包/파오)

책임지불이 발생하여 역만 이상으로 오를 경우 쪽모로 오르면 책임지불에 해당하는 사람이 책임지불이 발생한 역에 대한 모든 점수를 지불하고, 론으로 오른 경우는 쏘인 사람과 책임지불인 사람이 책임지불이 발생한 역에 대해 반으로 나누어 지불한다.

- ① 대삼원 책임지불: 한 대국자가 삼원패 두 개를 울어서 공개되어 있는데 다른 대국자가 공개된 것 이외의 삼원패를 버려, 뺑이나 깡을 통해 대삼원을 확정 시켜 준 경우.
- ② 대사회 책임지불: 바람패 3종류를 울어서 공개되어 있는데 다른 대국자가 공개한 것 이외의 바람패를 버려 뺑이나 깡을 통해 대사회를 확정시켜 준 경우.
- ③ 사깡쯔 책임지불: 한 대국자가 3번의 깡을 한 이후에 타가가 생패를 버려 대명깡을 통해 사깡쯔를 확정시켜준 경우.

#### 2.5.5 여러명이 론을 선언하는 경우

선오름을 채용한다

- ① 선오름(아타마하네): 두 명이 동시에 론을 선언한 경우, 버림패를 버린 대국자를 중심으로 진행 순서대로 가까운 사람만 오른다.

### 2.6 연장

- ① 친이 오르거나 유국이 된 경우 그 국은 연장된다.
- ② 연장이 종료 되는 경우는 자가 오르는 경우이며, 이후 연장은 없어진다.
- ③ 국이 연장될 경우 친은 1회당 100점 점봉 하나로 연장 횟수를 표시하며, 그 국에 오른 사람은 연장 횟수당 300점의 보너스 점수를 받는다. 단 촌보의 경우는 국의 연장으로 보지 않는다.
- ④ 오라스 친이 화료하였을 시점에서 1등이 아닌 경우 연장을 계속하여야 한다. 1등이 될 경우 연장 여부를 결정할 수 있다.

### 2.7 유국

#### 2.7.1 유국의 종류

- ① 패산의 패를 모두 소진한 경우

#### 2.7.2 친이 넘어가는 경우

- ① 패산의 패를 모두 소진했을 때 친이 노텐일 경우
- ② 화료 연장을 사용할 때 친이 오르지 못한 경우

③ 위 상황일 경우 오라스에서는 국이 종료된다.

### 2.7.3 형식 텐파이

역이 없이 형태만 갖추어진 상황을 말하며, 유국 시 텐파이로 인정한다.

### 2.7.4 노텐 벌금

패산의 패를 모두 소진하여 유국이 된 경우에는 노텐인 사람은 벌금을 지불한다.

벌금은 노텐인 사람이 합해서 3000점의 벌금을 물게 되며, 텐파이인 사람들이 동일하게 나누어 갖는다.

## 2.8 점수

### 2.8.1 점수의 확인

기본적으로 점수는 한 대국자가 확인을 원할 경우 모든 대국자가 계산해 줄 의무가 있다. 그러나 빠른 진행을 위해 남장이 시작할 때와 남 4국 시작 전에 확인할 것을 권장한다.

자							친						
판부	3	4	5	6	7 만관	13~14 삼배만	판부	3	4	5	6	7 만관	13~14 삼배만
20	700	1300	2600	5200	8000	24000	20	1000	2000	3900	7700	12000	36000
	200	400	700	1300	2000	6000		400	700	1300	2600	4000	12000
	400	700	1300	2600	4000	12000		1500	2900	5800	11600		
30	1000	2000	3900	7700			30	500	1000	2000	3900	8~9 하네만	15~ 역만
	300	500	1000	2000	8~9 하네만	15~ 역만		1500	2900	5800	11600		
	500	1000	2000	3900	500	1000		2000	3900	7700		18000	48000
40	1300	2600	5200		12000	32000	40	700	1300	2600		6000	16000
	400	700	1300		3000	8000		2400	4800	9600			
	700	1300	2600		6000	16000		800	1600	3200			
50	1600	3200	6400				50	2900	5800	11600		24000	
	400	800	1600		10~12 배만			1000	2000	3900		8000	
	800	1600	3200					3400	6800				
60	2000	3900	7700		16000		70	1200	2300				
	500	1000	2000		4000			1200	2300				
	1000	2000	3900		8000								
70	2300	4500					70						
	600	1200			만관								
	1200	2300											

### 2.8.2 승점의 계산

① 3만점을 가지고 시작하며, 대국 종료시 아래와 같은 방식으로 계산한다.

( 자신이 가진점수 – 30000 ) / 1000 + 순위점수

② 순위점수는 1등 20점, 2등 10점, 3등 -10점, 4등 -20점으로 한다.

## 2.9 동점자 처리

대국 종료 시 동점자가 발생하는 경우 아래의 방법으로 한다

① 국의 종료 시 동점자가 생겼을 경우, 첫 친으로부터 가까운 쪽에서부터 높은 순위 및 우마를 부여한다.

# 3 벌칙

## 3.1 벌칙의 적용

벌칙의 인정 시점은 친의 첫 타패 이후부터 화료 혹은 유국이 된 시점까지로 한다. 또한 화료와 동시에 촌보에 해당하는 행동을 할 경우 촌보는 무시하고 화료만 인정한다. 그러나 고의성이 있다고 판단될 경우나 심판의 판단에 따라 매너 불량 등의 부적절한 행위를 했다고 판단될 경우 적절한 조치를 할 수 있다.

## 3.2 벌점

### 3.2.1 벌점

벌점 상황은 국의 진행에 크게 영향을 미치지 않는 정도의 실수를 할 경우에 해당 한다.

### 3.2.2 벌점 상황의 처리

벌점 상황을 만든 사람이 1000점을 공탁한다.

### 3.2.3 벌점 상황

① 뻥, 깡, 치의 발성을 잘못 했을 경우

## 3.3 오름 불가

### 3.3.1 오름 불가(和了放棄/화료방기, 아가리호우키)

실수가 본인에게만 영향을 미칠 경우에 해당한다.

### 3.3.2 오름 불가 상황의 처리

해당 대국자는 뻥, 깡, 치, 오름, 유국만관을 할 수 없으며 유국 시 텐파이를 무효

로 한다. 오름 불가 상황에서 뻥, 깡, 치, 오름(론, 쪽모)를 할 경우는 촌보로 한다. 단, 리치 중에 오름 불가 상황이 될 경우에는 텐파이를 무효로 하지만, 노텐 리치로 인한 촌보는 적용하지 않는다.

### 3.3.3 오름 불가 상황

- ① 잘못된 뻥, 깡, 치를 할 경우
  - 발성만 틀린 경우는 오름 불가 상황으로 보지 않음
  - 뻥, 깡, 치의 경우는 손패를 공개한 후 타가의 패를 가져온 시점에 성립
- ② 손패의 개수가 틀린 경우 (다패, 소패)
- ③ 울어바꿈을 할 경우
- ④ 리치, 론의 발성을 잘 못 했을 경우

## 3.4 촌보

### 3.4.1 촌보(冲和/충화)

대국자가 전체 국에 대해 지대한 영향을 끼칠만한 실수를 하여, 정상적으로 국이 진행되지 못했다고 보일 때 적용된다.

### 3.4.2 촌보 상황의 처리

촌보를 한 플레이어는 기록해 두었다가 대국이 끝난 다음에 승점에서 10점을 제한다. 해당 국은 취소하고 다시 진행한다. 해당국에 공탁된 벌점과 리치 공탁금은 해당 대국자에게 되돌려준다.

### 3.4.3 촌보 상황

- ① 패산을 무너트려 패가 5개 이상 보인 경우
  - 누적 룰: 한 국에서 한 명이 합계 총 5개의 패를 공개 했을 경우 촌보로 본다.
- ② 역이 없는데 오르는 경우
- ③ 다른 대국자의 패를 보는 경우
- ④ 노텐 리치 시에 유국이 된 경우
- ⑤ 후리텐 시에 론을 한 경우
- ⑥ 타 대국자의 손패를 공개 하는 경우
- ⑦ 리치 이후에 패의 구성 형태가 변하는 깡(보내기깡)을 한 경우

## 3.5 실격

실격된 경우 해당 대국자는 더 이상 대국에 참여할 수 없다. 실격에 해당하는 경우는 다음과 같다.

- ① 쪽모, 뻣, 깡, 치 등 진행 룰에 있는 방법을 제외한 방법으로 패를 가져오는 경우
- ② 사인을 보내 특정 패를 요구하는 행위
- ③ 일반적인 예절에 어긋나는 욕설 등의 행위를 했을 경우
- ④ 그 외에 진행요원에 의해 부정한 행위를 했다고 인정되는 경우

## 4 적용 역

### 4.1 1판역

- ① 리치(立直/입직) [1판] [문전]
- ② 역패(役牌/야크하이, 번패, 한판패) [1판] [연풍일 경우 2판]
- ③ 단요구(斷幺九/탕야오, 당요) [1판] [문전 여부는 선택]
- ④ 평화(平和/평후) [1판] [문전, 양면대기, 머리패로 역패 안 됨]
- ⑤ 문전청쯔모(門前自摸/멘젠헤토모, 문전청자모) [1판] [문전]
- ⑥ 일발(一發/잇빠쓰) [1판]
- ⑦ 일배구(一盃口/쌍둥이치, 이페코) [1판] [문전]
- ⑧ 해저로월(海底撈月/하이떼이쯔모, 하이떼이라오위에) [1판]
- ⑨ 하저로어(河底撈魚/하이떼이론, 호우떼이라오위이, 하이떼이후리코미) [1판]
- ⑩ 영상개화(嶺上開花/린샨카이호)[1판]
- ⑪ 창깡(槍槓/창공) [1판]

### 4.2 노두패 관련 역

- ① 혼전대요구 (混全帶幺九/혼찬타, 찬타, 귀족반끝패) [2판/1판]
- ② 순전대요구 (純全帶幺九/준짱, 순전, 준찬타, 반끝패) [3판/2판]
- ③ 혼노두(混老頭/혼로우토우, 귀족완전끝패) [2판]

### 4.3 커쯔 관련 역

- ① 돌돌이(對對和/대대화, 또이또이, 또이또이호우) [2판]
- ② 삼암각(三暗刻/삼안커, 산안코우) [2판] [론으로 만들어진 커쯔는 안커 아님]
- ③ 삼색동각(三色同刻/삼색동커, 산쇼쿠도코우) [2판]

#### 4.4 슛쓰 관련 역

- ① 일기통관(一氣通貫/잇키쓰우칸, 일통, 잇쓰) [2판/1판]
- ② 삼색동순(三色同順/산쇼쿠도준, 삼색, 산시키) [2판/1판]
- ③ 이배구(二盃口/두쌍둥이치, 량페코) [3판] [문전]

#### 4.5 치또이

- ① 칠대자 (七對子/치또이, 치또이쯔) [2판] [같은패 4개 안 됨]

#### 4.6 색 관련 역

- ① 혼일색(混一色/혼이쯔, 혼이소우) [3판/2판]
- ② 청일색(清一色/친이쯔, 친이소우, 타테친(문전일 때)) [6판/5판]

#### 4.7 자패 관련 역

- ① 소삼원(小三元/쇼우산겐) [2판]

#### 4.8 리치 관련 역

- ① 더블리치 [2판]

#### 4.9 깡 관련 역

- ① 삼깡쯔(三槓子/삼공자, 산깡쯔) [2판]

#### 4.10 특수 역

- ① 유국만관(流し満貫/나가시만간, 유쿄쿠만칸) [만관] [화료역이며 선오름의 경우 마지막 타패자의 하가부터 우선권을 가짐]

#### 4.11 역만

- ① 청노두(淸老頭/친로우토우) [역만(13판)]
- ② 자일색(字一色/츠이소우) [역만(13판)]
- ③ 녹일색(綠一色/류우이소우) [역만(13판)] [발이 없어도 가능]
- ④ 대삼원(大三元/다이산겐) [역만(13판)]
- ⑤ 소사희(小四喜/쇼우스시) [역만(13판)]

- ⑥ 천화(天和/텐호우 ) [역만(13판)]
- ⑦ 지화(地和/치호우 ) [역만(13판)]
- ⑧ 인화(人和/렌호우) [역만(13판)] [첫 순에 자신의 첫 쪼모 이전에 룬]
- ⑨ 사깡쯔(四槓子/사공자, 스깡쯔 ) [역만(13판)]
- ⑩ 사암각 (四暗刻/사안커, 스안코우) [역만(13판)]
- ⑪ 국사무쌍(國土無双/코쿠시무소우) [역만(13판)]
- ⑫ 구련보등(九蓮寶燈/쥬렌포우토우) [역만(13판)] [문전, 모든 수패,]
- ⑬ 대사희(大四喜/다이스시) [역만(13판)]
- ⑭ 대차륜(大車輪/다이샤린) [역만(13판)] [모든 수패]